

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**REVITALISASI PASAR TRADISIONAL PUCANG  
SAWIT  
SEBAGAI *CANGWIT CREATIVE SPACE***

**Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun**

**Ketua Tim Peneliti:**

**Indarto., S.Sn., M.Sn. NIDN: 0030097105**

**Anggota Tim Peneliti:**

**Alexander Nawangseto Mahendrapati., S.Sn., M.Sn. NIDN: 0007077509**

**Dibiayai oleh:**

**Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat  
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan  
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi  
Sesuai dengan Kontrak Penelitian  
Nomor: 015/SP2H/LT/DRPM/IV/2017**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

**Bulan Oktober Tahun 2017**

#### HALAMAN PENGESAHAN

Judul : REVITALISASI PASAR TRADISIONAL PUCANG  
SAWIT SEBAGAI CANGWIT CREATIVE SPACE

**Peneliti/Pelaksana**  
Nama Lengkap : INDARTO, S.Sn, M.Sn  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta  
NIDN : 0030097105  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Program Studi : Desain Interior  
Nomor HP : 081548543960  
Alamat surel (e-mail) : interior.hanindart@gmail.com

**Anggota (1)**  
Nama Lengkap : ALEXANDER NAWANGSETO MAHENDRAP M.Sn  
NIDN : 0007077509  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta

**Institusi Mitra (jika ada)**  
Nama Institusi Mitra : -  
Alamat : -  
Penanggung Jawab : -  
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun  
Biaya Tahun Berjalan : Rp 2,0.0.00.,000.,00  
Biaya Keseluruhan : Rp 2,0.0.00.,000.,00

Mengetahui,  
Ketua LPPMPP ISI Surakarta



(Dr. RM. Pramutomo., M.Hum.)  
NIP/NIK 196810121995021001

Kota Surakarta, 28 - 8 - 2017  
Ketua,



(INDARTO, S.Sn, M.Sn)  
NIP/NIK 197109302005011001

## REVITALISASI PASAR TRADISIONAL PUCANG SAWIT SEBAGAI *CANGWIT CREATIVE SPACE*

### RINGKASAN

Penelitian Dosen Pemula berjudul Revitalisasi Pasar Tradisional Pucang Sawit Menjadi *Cangwit Creative Space*, sebagai upaya Pemkot Surakarta untuk mengaktifkan kembali pasar tradisional, khususnya zonasi area *Cangwit Creative Space* dan pengelolaannya. Rumusan masalahnya: 1) Bagaimana dampak kebijakan DPP Pemkot Surakarta pada revitalisasi Pasar Pucang Sawit menjadi *Cangwit Creative Space* terhadap pola zonasi ruang dan tata display produk serta pengelolaannya terhadap aktivitas komunitas kreatif dalam konsep sinergisitas quadro helix untuk Solo Kota Kreatif? 2) Bagaimana alternatif desain pola zonasi *Cangwit Creative Space* dengan aktivitas pasar di lantai satu sebagai satu kesatuan ruang publik kota yang berkonsep pasar kreatif? Tujuan penelitian yaitu: 1) Mengidentifikasi dan memetakan dampak kebijakan DPP Pemkot Surakarta pada revitalisasi Pasar Pucang Sawit menjadi *Cangwit Creative Space* terhadap pola zonasi ruang dan tata display produk serta pengelolaannya terhadap aktivitas komunitas kreatif dalam konsep sinergisitas quadro helix untuk Solo Kota Kreatif. 2) Membuat alternatif desain pola zonasi *Cangwit Creative Space* dengan aktivitas pasar di lantai satu sebagai satu kesatuan ruang publik kota yang berkonsep pasar kreatif. Metode penelitian yaitu analitik deskriptif, dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak kebijakan dari regulasi DPP Pemkot Surakarta belum bisa sepenuhnya menghidupkan kondisi pasar Pucang Sawit. Munculnya *Cangwit Creative Space* yang diresmikan tanggal 21 Nopember 2015 sesaat mampu menghidupkan kondisi Pasar Pucang Sawit dan hingga tahun 2017 benar-benar vakum tanpa kegiatan apapun. Keberlanjutan *Cangwit Creative Space* akan dihidupkan dengan salah satu alternatif bentuk zonasi ruang yang baru yaitu dengan pembenahan dan penambahan: Zona Pengelola, Zona *Co-Working Space*, Zona Penjualan dan Display, Zona Pembinaan bagi para pedagang, dan Zona Khusus untuk kepentingan negosiasi bisnis.

Kata Kunci: revitalisasi, pasar tradisional, *Cangwit creative space*, kebijakan, zonasi

## PRAKATA

Alhamdulillah rabbil'aalamin, segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Penyayang lagi Maha Pengasih. Tanpa karunia-Nya, mustahillah laporan akhir Penelitian Dosen Pemula ini terselesaikan tepat waktu mengingat tugas dan kewajiban lain yang bersamaan hadir. Penulis benar-benar merasa tertantang untuk mewujudkan laporan akhir Penelitian Dosen Pemula ini sebagai bagian untuk mempertahankan slogan pribadi: bekerja keras untuk kehidupan yang lebih baik.

Laporan akhir Penelitian Dosen Pemula ini ditulis sebagai bagian dari proses yang cukup panjang dari tahapan penelitian dalam skema Penelitian Dosen Pemula. Judul Penelitian ini adalah Revitalisasi Pasar Tradisional Pucang Sawit sebagai *Cangwit Creative Space*.

Terselesaikannya laporan akhir Penelitian Dosen Pemula ini juga tidak bisa terlepas dari bantuan beberapa pihak. Karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi karena telah memberikan kesempatan bergabung dalam skema Penelitian Dosen Pemula. Dengan kepercayaan tersebut, penulis berkeyakinan bahwa itu dapat meningkatkan kualitas diri dan karya untuk waktu yang akan datang. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala Dinas Perdagangan Kota Solo, Lurah Pasar Pucangsawit dan staf, Pengelola *Cangwit Creative Space*. Semua bentuk bantuan, motivasi, dan saran-saran yang telah diberikan benar-benar bermanfaat bagi penulis untuk belajar menjadi pribadi yang lebih baik.

Meskipun telah berusaha untuk menghindarkan kesalahan, penulis menyadari juga bahwa kesalahan dan kekurangan laporan akhir Penelitian Dosen Pemula ini pasti ditemukan. Oleh karena itu, penulis berharap agar pembaca berkenan menyampaikan kritikan. Dengan segala pengharapan dan keterbukaan, penulis menyampaikan rasa terima kasih dengan setulus-tulusnya. Kritik merupakan perhatian agar dapat menuju kesempurnaan. Akhir kata, penulis berharap agar laporan akhir Penelitian Dosen Pemula ini dapat membawa manfaat kepada pembaca. Secara khusus, penulis berharap semoga laporan akhir Penelitian Dosen Pemula ini dapat menginspirasi generasi bangsa ini agar menjadi generasi yang tanggap dan tangguh. Jadilah generasi yang bermartabat, kreatif, dan mandiri.



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
RINGKASAN.....	3
PRAKATA .....	4
DAFTAR ISI .....	5
DAFTAR TABEL .....	6
DAFTAR GAMBAR .....	7
DAFTAR LAMPIRAN .....	8
BAB 1. PENDAHULUAN .....	9
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....	13
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	18
BAB 4. METODE PENELITIAN .....	19
BAB 5. HASIL YANG DICAPAI .....	23
BAB 6. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA .....	40
BAB 7. KESIMPULAN DAN SARAN .....	41
DAFTAR PUSTAKA .....	43
LAMPIRAN .....	45

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b> Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian.....	40
--	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Denah Existing.....	26
Gambar 2. Zoning.....	26
Gambar 4. Grouping.....	27
Gambar 3. Lay Out Furniture.....	27
Gambar 5. Lay Out Furniture Desain <i>Co-Working Space</i> .....	28
Gambar 6. Visualisasi 1 Desain <i>Co-Working Space</i> .....	28
Gambar 7. Visualisasi 2 Desain <i>Co-Working Space</i> .....	29
Gambar 8. Visualisasi 3 Desain <i>Co-Working Space</i> .....	29
Gambar 9. Visualisasi 4 Desain <i>Co-Working Space</i> .....	30
Gambar 10. Lay Out Furniture Area Diskusi .....	30
Gambar 11. Visualisasi 1 Desain Area Diskusi .....	30
Gambar 12. Visualisasi 2 Desain Area Diskusi.....	31
Gambar 13. Lay Out Furniture Ruang Pembinaan Start-up .....	32
Gambar 14. Visualisasi 1 Desain Ruang Pembinaan Start-up.....	32
Gambar 15. Visualisasi 2 Desain Ruang Pembinaan Start-up.....	33
Gambar 16. Visualisasi 1 Desain Panggung.....	33
Gambar 17. Visualisasi 2 Desain Panggung.....	34
Gambar 18. Visualisasi 3 Desain Panggung .....	34
Gambar 19. Lay Out Furniture Area Kuliner.....	35
Gambar 20. Visualisasi 1 Desain Area Kuliner.....	35
Gambar 21. Visualisasi 2 Desain Area Kuliner.....	36
Gambar 22. Lay Out Furniture Area Penjualan.....	36
Gambar 23. Visualisasi Desain Area Penjualan.....	37
Gambar 24. Visualisasi Desain Area Servis-Penunjang.....	37
Gambar 25. Visualisasi 1 Perspektif Cangwit.....	38
Gambar 26. Visualisasi 2 Perspektif Cangwit.....	38
Gambar 27. Visualisasi 3 Perspektif Cangwit.....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rekapitulasi Penggunaan Anggaran 100%.....	45
Lampiran 2 Biodata Tim Peneliti.....	47
Lampiran 3 Biodata Pasar Pucangsawit.....	55



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kota Solo di era kepemimpinan Joko Widodo sebagai walikota memposisikan pasar tradisional sebagai kekuatan ekonomi kerakyatan untuk membangun kota. Pada periode kepemimpinannya RPJMD 2010-2015 pembangunan kota bervisi *Solo Eco Cultural City*, yang menjawab persoalan terkait lingkungan budaya, ekonomi lokal, dan mata pencaharian warga. Melalui pelaksanaan visi *Solo Eco Cultural City*, Solo sedang tumbuh menjadi daerah yang memiliki masyarakat yang sehat, memiliki akar budaya lokal yang kuat, aktivitas pasar yang sibuk, ruang terbuka yang nyaman dan indah, serta dukungan infrastruktur yang memadai<sup>1</sup>. Unsur lokalitas budaya dan aktivitas pasar yang sibuk tersebut salah satunya diwujudkan dengan merevitalisasi pasar-pasar tradisional di Solo.

Program revitalisasi pasar tradisional tersebut, di antaranya Pasar Pucang Sawit, yang terletak di jalan Ir. H. Juanda. Pada era tahun 1990an area tersebut sebagai eks sub terminal. Penjelasan tentang anggaran revitalisasi Pasar Pucang Sawit oleh Kepala Dinas Pengelola Pasar, Subagiyo dapat kita baca hasil reportase dari surat kabar Suara Merdeka 27 Agustus 2009 sebagai berikut.

Sedikitnya dana sebesar Rp 6 miliar dialokasikan APBD Surakarta untuk membangun Pasar Pucang Sawit. Kepala Dinas Pengelolaan Pasar (DPP) Surakarta, Subagiyo mengungkapkan bahwa pembangunan pasar dua lantai akan dilakukan dalam dua tahap. Termin pertama, proyek pembangunan pasar seluas 0,5 hektare yang berlokasi di eks sub-terminal itu akan difokuskan dalam upaya membangun lantai dasar. Dengan alokasi anggaran sebesar Rp 3,8 miliar. Sementara pada termin kedua, akan dikhususkan pada pembangunan lantai II, yang diperkirakan akan menelan dana sekitar Rp 2 miliar lebih. Pembangunan pasar Pucang Sawit, lanjut Subagiyo, telah melalui tahap kajian dan berdasarkan permintaan masyarakat sekitar. Menurut Subagiyo, kebutuhan akan pasar di daerah itu sudah mendesak, indikatornya adalah banyaknya pedagang kali lima (PKL) yang bertebaran di sekitar pasar. Pertimbangan lain, didasarkan

---

<sup>1</sup> City Vision Profile, Solo Jawa Tengah, [www.solokotakita.org](http://www.solokotakita.org), 20 Maret 2016, pukul 22.38 WIB.

pada tren perkembangan ke depan yakni sisi penyediaan lapangan kerja, perkembangan kota, dan pertumbuhan ekonomi Solo.

Hasil dari kebijakan tersebut, maka pasar tersebut menampung beberapa pedagang untuk menempati kios-kios yang sudah disediakan. Namun kenyatannya para pedagang mengeluh tidak ada pembeli dan pasar sepi. Berbagai upaya dilakukan Dinas Pengelola Pasar Pemerintah Kota Surakarta agar pasar tersebut memiliki aktivitas yang sibuk dan berdampak kepada ekonomi pedagang dan masyarakat sekitarnya. Salah satu upaya tersebut adalah diresmikannya Pasar Kuliner Pucang Sawit yang berlokasi di seberang pasar Pucang Sawit pada tanggal 5 Maret 2012. Peresmian Pasar Kuliner Pucang Sawit tersebut setelah Galabo (Gladak Langen Bogan) sukses menarik konsumen sebagai tempat wisata kuliner malam hari di jalan raya depan PGS (Pusat Grosir Solo). Masyarakat menyebut Pasar Kuliner Pucang Sawit dengan Galabo seri 2. Namun sampai saat ini Galabo sudah tidak lagi menarik perhatian masyarakat untuk berwisata kuliner, begitu juga dengan Pasar Kuliner Pucang Sawit.

Akhir November 2012 Solo ditunjuk oleh Ibu Mari Elka Pangestu sebagai Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif untuk dikandidatkan sebagai Kota Kreatif versi Unesco Creative Cities Network (UCCN) bersama Jogja dan Bandung. Implikasi dari penunjukan tersebut Solo berbenah dengan konsep Kota Kreatif. Sinergisitas dibangun antara akademisi, pemerintah, pengusaha, dan komunitas atau lebih disebut dengan istilah quadro helix, kemudian terbentuk Solo Creative City Network (SCCN). SCCN terus berkoordinasi dengan Forum Economic Development and Empowering (FEDEP), Bappeda, dan para kepala dinas dalam membuat program kota.

Program kota tersebut di antaranya merevitalisasi pasar-pasar tradisional yang lantai duanya hampir sebagian besar sepi tanpa pengunjung dan pembeli, sehingga pedagang enggan untuk berjualan. Dalam program tersebut, Dinas Pengelola Pasar (DPP) selaku pengelola pasar tradisional bekerjasama dengan para komunitas anak muda kreatif untuk memanfaatkan area tersebut sebagai simpul aktivitas kreatif. Menurut kepala DPP, Subagiyo revitalisasi tersebut sebagai langkah nyata untuk mendukung program Solo Kota Kreatif. Salah satu



pasar tradisional yang direvitalisasi adalah Menurut Subagiyo tentang kebijakan *Cangwit Creative Space* sebagai berikut.

Subagiyo mengatakan kegiatan kreatif ini untuk memanfaatkan pasar yang selama ini belum berjalan secara optimal. Setelah kegiatan perekonomian di lantai II Pasar Pucangsawit berjalan, DPP akan kembali membangkitkan perdagangan di lantai dasar pasar. Seluruh pedagang yang menempati kios dan los di Pasar Pucangsawit akan diperingatkan untuk segera memulai kegiatan perdagang. DPP tidak akan segan-segan memberi teguran hingga mencabut hak sewa pedagang jika tidak mau memanfaatkan kios tersebut. Lantai dua sudah ditata sedemikian rupa, tentu harapannya kegiatan di lantai dua juga ikut hidup. Kalau tidak mau berdagang maka dicabut izin sewanya. Menurut Subagiyo, pemilihan Pasar Pucangsawit sebagai ruang kreatif karena untuk mengembangkan perekonomian di wilayah Solo bagian Timur. Solo bagian timur memiliki beberapa pasar dan obyek wisata seperti Pasar Tanggul, Pasar Panggungrejo, dan Taman Satwa Taru Jurug (TSTJ). Ini untuk memperkuat perekonomian di wilayah timur. Selain itu juga untuk memanfaatkan potensi yang ada, karena juga ada pusat kuliner Pucangsawit. Lebih lanjut, DPP akan melakukan evaluasi mengenai kegiatan di *Cangwit Creative Space* setiap bulan. Ini supaya promotor yang terlibat dalam kegiatan ini bisa terus mengembangkan ide dan kreativitas. Mengenai retribusi pasar, kata Subagiyo, Pemkot membebaskan retribusi seluruh pedagang di *Cangwit Creative Space* dalam waktu tiga bulan. Ini untuk merangsang kegiatan perekonomian di pasar tersebut<sup>2</sup>.

Uraian tersebut di atas menjadi alasan utama atau latar belakang Penelitian Dosen Pemula ini, bagaimana kebijakan tersebut berdampak terhadap kehidupan komunitas kreatif, perkembangan desain produk kreatif, pasar kuliner Pucang Sawit, Pendapatan Asli Daerah, dan dukungan terhadap konsep pengembangan Ekonomi Kreatif yang sudah menjadi bagian dari Rencana Aksi Daerah dari bidang Ekonomi Bappeda Surakarta yang dibuat tahun 2015. Sebagai wujud sinergisitas unsur *quadro helix* dalam konsep pengembangan ekonomi kreatif maka, maka sebagai akademisi kebijakan dan kebutuhan tersebut menjadi sangat penting untuk diteliti. Hal tersebut karena intelektual kreatif yang memiliki konsep pengembangan kearifan lokal sebagai produk unggulan kota, harus

---

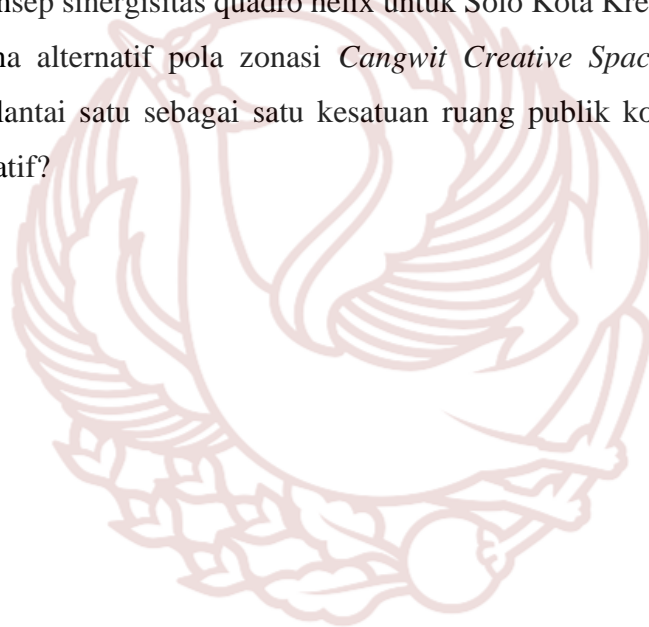
<sup>2</sup> [www.solopos.com](http://www.solopos.com), *Solo Kota Kreatif Dikembangkan dengan Membuka Cangwit Creative Space*, diakses pada 20 Maret 2016 pukul 23.52 WIB

memiliki positioning sebagai bentuk pengembangan bidang ilmu desain secara khusus dan institusi ISI Surakarta di wilayah lokal, nasional bahkan internasional.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam Penelitian Dosen Pemula dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana dampak kebijakan DPP Pemkot Surakarta pada revitalisasi Pasar Pucang Sawit menjadi *Cangwit Creative Space* terhadap pola zonasi ruang dan tata display produk serta pengelolaannya terhadap aktivitas komunitas kreatif dalam konsep sinergisitas quadro helix untuk Solo Kota Kreatif?
2. Bagaimana alternatif pola zonasi *Cangwit Creative Space* dengan aktivitas pasar di lantai satu sebagai satu kesatuan ruang publik kota yang berkonsep pasar kreatif?



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Isu Strategis Pemerintah Kota Surakarta 2015-2019**

Kebijakan Pemerintah Kota Surakarta yang tertuang dalam Isu Strategis Kota 2015-2019 dari lintas bidang Bappeda tertuang yaitu:

1) Tata kelola pemerintahan (*governance*): bersih, transparan, kolaboratif, demokratis, dan akuntabel, 2) Peningkatan daya saing daerah; meraih keunggulan, 3) Kesejahteraan masyarakat: mapan, aman, nyaman, 4) Lingkungan hidup sehat: sehat, selamat, bermartabat, 5) Kesenjangan wilayah: pemerataan yang berkeadilan.<sup>3</sup>

Berdasarkan lima isu tersebut masing-masing bidang di dalam Bappeda menerjemahkan ke dalam bentuk isu sesuai dengan tugas pokok dan fungsi.

Isu dari tata kelola pemerintahan (*governance*): bersih, transparan, kolaboratif, demokratis, dan akuntabel diterjemahkan oleh Bidang Fisik dan Prasarana Bappeda Surakarta, terdapat penataan dan pengendalian ruang. Isu peningkatan daya saing daerah: meraih keunggulan diterjemahkan ke dalam isu program 1) transportasi dan konektivitas kawasan dan 2) isu karakter dan identitas kota. Bidang Ekonomi untuk peningkatan daya saing daerah memiliki isu revitalisasi dan rehabilitasi pasar tradisional Kota Surakarta, sedangkan isu dari Bidang Sosial Budaya terdapat budaya dan pariwisata, kepemudaan, dan ketenagakerjaan. Dari isu ketiga bidang tersebut terdapat keterkaitan, yang diterjemahkan ke dalam beberapa program oleh para kepala dinas Pemerintah Kota Surakarta.

#### **B. Definisi Ruang Publik dan Keterkaitan Ruang Kota dengan Ruang Publik**

Keberadaan ruang publik bagi kota sangat penting sebagai fasilitas kota. Definisi umum Ruang Publik menurut *Urban Land Institute*, ruang publik yaitu: ruang-ruang yang berorientasi pada manusia (*people oriented space*)<sup>4</sup>. Definisi yang lain tentang Ruang Publik yaitu: tempat atau ruang yang terbentuk karena adanya kebutuhan terhadap tempat untuk bertemu atau berkomunikasi. Pada

---

<sup>3</sup> [www.bappeda.surakarta.go.id](http://www.bappeda.surakarta.go.id), diakses pada tanggal 20 Maret 2016 pukul 04.27 WIB.

<sup>4</sup> Urban Land Institute, *Mixed-use Development Handbook*, (Washington DC: 1987), hal. 173-176.

dasarnya ruang publik ini merupakan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari manusia, baik individu atau golongan.<sup>5</sup> Orientasi ruang publik kota berdasarkan pada lingkungan dan konsep kota tersebut dalam memberikan fasilitas bagi warganya, termasuk kota Solo harus mengikuti bagaimana masyarakat urban terus tumbuh dan berkembang dengan lokalitas budaya yang sangat kuat.

Perancangan atau dapat disebut sebagai seni membangun kota adalah sebagai usaha untuk menyerap aspirasi kota dan merepresentasikan masyarakat dan nilai-nilai yang terkandung dalam budaya kota tersebut. Seperti yang dilakukan Pemerintah Kota Surakarta dalam menyerap aspirasi warganya dalam mengusulkan program untuk rehabilitasi sarana dan prasarana di lingkungannya melalui musyawarah tingkat RT hingga dalam forum Musyawarah Rencana Pembangunan Kota (Musrenbangkot) yang diselenggarakan oleh Bappeda setiap tahun.

Ruang kota menurut Rob Krier adalah ruang kota merupakan tempat terjadinya kegiatan masyarakat kota sehingga ruang kota menjadi ruang publik. Dengan tidak melihat kriteria estetikanya, ruang kota sebagai semua yang berada di antara atau di luar bangunan<sup>6</sup>. Berdasarkan pendapat Rob Krier tersebut pasar tradisional di Solo berada di antara bangunan, yang berdiri sendiri dan secara utuh sebagai ruang publik kota. Rob Krier juga berpendapat bahwa ruang kota baik yang bersifat internal maupun eksternal memiliki hokum yang mirip tidak hanya dari fungsi namun juga dari bentuknya. Ruang internal adalah ruang yang terlindungi dari cuaca dan lingkungan merupakan simbol efektif dari sebuah privasi<sup>7</sup>.

### **C. Pasar Tradisional sebagai Ruang Publik Kota Solo**

Penelitian yang telah dilakukan oleh Agus S. Ekomadyo dengan artikel ilmiah yang berjudul Menelusuri Genius Loci Pasar Tradisional sebagai Ruang

---

<sup>5</sup> Rustam Hakim, Hardi Utomo, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*, (Jakarta: 2003), hal.50

<sup>6</sup> Rob Krier, *Urban Spaces*, (New York: 1979) hal. 15.

<sup>7</sup> Rob Krier, 1979, hal.15.

Sosial Urban di Nusantara, dengan obyek penelitian Pasar Legi Solo dan Pasar Balubur, Bandung.<sup>8</sup> Hasil dari penelitian tersebut pasar tradisional terbentuk karena perannya sebagai tempat pertukaran barang dan jasa, yang membangkitkan pertukaran informasi dan pengetahuan. Penelitian dengan pendekatan fenomenologi 'space'. Ekomadyo menarik kesimpulan dengan mengutip pendapat Norberg-Schultz bahwa 'place' memegang tiga kata kunci yaitu: makna, identitas, dan kesejarahan.

Penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti untuk meneliti *Cangwit Creative Space*. Pasar Legi memiliki nilai kesejarahan karena dibangun pada era pemerintahan Mangkunegoro I (Pangeran Sember Nyawa), sedangkan Pasar Pucang Sawit didirikan sebagai hasil dari kebijakan tata kota bagi pedagang kaki lima dan untuk meningkatkan ekonomi kerakyatan di era Walikota Joko Widodo hingga sekarang direvitalisasi sebagai pasar kreatif dengan nama *Cangwit Creative Space*.

Penelitian berikutnya oleh Agustini Rahayu dari Universitas Indonesia dengan judul Identitas Masyarakat Urban Jakarta Analisis terhadap Tata ruang Publik Plaza eX. Penelitian ini fokus pada tata ruang publik bundaran HI Jakarta Pusat dengan pendekatan semiotik, sebagai sebuah wacana untuk mengungkapkan atau melakukan dekonstruksi pemikiran terhadap arti dan fungsi tata ruang publik dalam proses pemaknaan yang diberikan oleh masyarakat pengguna<sup>9</sup>. Penelitian ini memberikan referensi bagi peneliti dengan kasus plaza eX yang menjadi ruang interaksi masyarakat urban kota besar dan pemaknaan terhadap identitas dan kebutuhan gaya hidup mereka melalui ruang publik.

Artikel ilmiah oleh Roni Gunawan Sunaryo dengan judul Posisi Ruang Publik dalam Transformasi Konsepsi Urbanitas Kota di Indonesia pada tahun 2010 menjelaskan bahwa transformasi terjadi dari struktur kota tradisional menuju kota modern, tidak saja konsepsi secara fisik namun juga transformasi konsepsi dari warganya, dari konsepsi tradisional-informal menuju konsepsi modern-

---

<sup>8</sup> <http://www.ar.itb.ac.id/pa/wp-content/uploads/2007/11/201212geniuslocipasar.pdf>, diakses tanggal 20 Februari 2016, pukul 06.20 WIB.

<sup>9</sup> <http://lib.ui.ac.id/file?file=pdf/abstrak-82084.pdf>

formal<sup>10</sup>. Artikel ilmiah ini menjadi refensi peneliti bagaimana nilai-nilai tradisional hadir di pasar Pucang Sawit yang berubah menjadi *Cangwit Creative Space* di lantai dua berpadu dengan pasar tradisional di lantai satu. Bagaimana perubahan fungsi di lantai dua pasar tersebut dapat mengakomodir konsensus warga kota dengan transformasi nilai-nilai tradisional dengan kebutuhan pengembangan ekonomi kreatif kota Solo.

#### **D. Peran Komunitas dalam Konsep Pengembangan Ekonomi Kreatif yang Berkelanjutan**

Komunitas menjadi aktor penting dalam pembentukan Kota Kreatif. Kedudukan komunitas sejajar dengan aktor-aktor yang lain, yaitu akademi, pemerintah, pengusaha, dan media. Komunitas menjadi titik temu bagi orang-orang yang memiliki minat yang sama terhadap sesuatu. Di antara mereka terjadi interaksi yang didasari dengan batasan minat yang sama tersebut dengan membentuk jaringan. Menurut Charles Landry jaringan dan kreativitas pada hakikatnya saling menguntungkan, karena semakin besar jumlah simpul dalam sebuah sistem semakin besar kapasitas untuk berinovasi. Pada akhirnya komunitas mempunyai peran untuk membangun kesadaran akan kebutuhan untuk berkolaborasi<sup>11</sup>

Dalam upaya membentuk Kota Kreatif dibutuhkan tiga hal yang dapat memformulasikannya, yaitu 1) pemeliharaan dan pengembangan potensi Ekonomi Kreatif, 2) pemeliharaan *creative class* (golongan atau individu) 3) perencanaan dan pengembangan lingkungan kreatif<sup>12</sup>. Berdasarkan hal tersebut maka, upaya Pemerintah Kota Surakarta untuk merevitalisasi Pasar Pucang Sawit adalah implementasi dari formula ketiga hal tersebut. Hasil dari FGD penyusunan Rencana Aksi Daerah (RAD) Pengembangan Ekonomi Kreatif dari Bappeda Kota Surakarta pada tahun 2015, *Cangwit Creative Space* masuk dalam tabel

---

<sup>10</sup>[http://repository.petra.ac.id/15517/1/Posisi\\_Ruang\\_Publik\\_dalam\\_Transformasi\\_Konsepsi\\_Urbanitas\\_Kota\\_Indonesia.pdf](http://repository.petra.ac.id/15517/1/Posisi_Ruang_Publik_dalam_Transformasi_Konsepsi_Urbanitas_Kota_Indonesia.pdf)

<sup>11</sup>Charles Landry, *Creative City: Toolkit for Urban Innovation*, (London: Earthscan, 2008).

<sup>12</sup>[www.pemudatataruang.org](http://www.pemudatataruang.org), Kota Kreatif (Creative City) dan Pengaruh Komunitas Bagi Kota yang Kreatif, diakses tgl 25 Maret 2016, pukul 20.22 WIB



pengembangan ekonomi kreatif untuk program *Creative Market Place* di tahun 2016 ini. Program *Creative Market Place* dengan indeks kinerja utama meningkatnya jumlah UMKM Kreatif. Artinya, *Cangwit Creative Space* punya peran dalam peningkatan jumlah UMKM Kreatif, dengan kegiatan mengembangkan “pasar” untuk edukasi produk-produk kreatif.

Ekonomi kreatif dalam bahasan RAD tersebut didefinisikan secara jelas sampai dengan menimbulkan efek yang signifikan. Definisi tersebut, sebagai berikut.

Kekuatan utama dari ekonomi kreatif terletak pada ide dan gagasan yang kreatif dan inovatif, yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi dan sistem informasi secara cerdas (efisien, efektif, optimal) dan berkelanjutan, sehingga terciptanya sesuatu yang relatif baru dan memiliki *added value* yang eksponensial, bisa diartikan juga mensinergikan dua hal atau lebih menjadi sesuatu yang relatif baru dengan kenaikan dampak yang eksponensial.<sup>13</sup>

RAD pengembangan ekonomi kreatif dengan sinergisitas quadro helix (akademisi, pemerintah, pengusaha/profrsional, dan komunitas) disusun sebagai upaya membangun optimisme dan mendukung Kota Solo menjadi Kota Kreatif yang *Liveable City*

---

<sup>13</sup> Bappeda Kota Surakarta, Rencana Aksi Daerah Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta, (Surakarta: 2015) hal.17.

### **BAB III**

#### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

##### **A. Tujuan**

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan khusus Penelitian Dosen Pemula sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi dan memetakan dampak kebijakan DPP Pemkot Surakarta pada revitalisasi Pasar Pucang Sawit menjadi *Cangwit Creative Space* terhadap pola zonasi ruang dan tata display produk serta pengelolaannya terhadap aktivitas komunitas kreatif dalam konsep sinergisitas quadro helix untuk Solo Kota Kreatif.
2. Membuat alternatif desain pola zonasi *Cangwit Creative Space* dengan aktivitas pasar di lantai satu sebagai satu kesatuan ruang publik kota yang berkonsep pasar kreatif.

##### **B. Manfaat Penelitian**

Program penelitian ini merupakan bentuk upaya identifikasi dampak pola revitalisasi dengan konsep pengembangan ekonomi kreatif pada ruang publik pasar tradisional sebagai bagian dari sentra kreatif di zona Solo bagian timur. Pengembangan ekonomi kreatif dengan berbasis komunitas pada ruang publik diharapkan berdampak bagi konsep pariwisata kreatif bagi kota Solo sebagai destinasi wisata. Penelitian ini juga akan memetakan aktivitas kreatif apa yang banyak ditekuni oleh komunitas-komunitas di Solo dan dengan target luaran *draft* penataan zonasi ruang dan pengelolaan aktivitas komunitas kereatif di pasar Pucang Sawit, sehingga dapat memberikan alternatif untuk perbaikan kebijakan institusi pemerintah terkait.

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di Pasar Pucang Sawit atau *Cangwit Creative Space*, jalan Ir. Juanda Pucang Sawit, Jebres, dan di kompleks perkantoran Balaikota Surakarta atau Solo, Provinsi Jawa Tengah. Jangka waktu penelitian selama enam bulan, dalam tiga tahap, masing-masing tahap terdiri dari dua bulan. Tahap pertama pada bulan pertama sampai kedua adalah tahap observasi awal, dengan mempersiapkan perijinan, pengumpulan data tentang latar belakang kebijakan dan sejarah *Cangwit Creative Space*. Tahap kedua, bulan ketiga sampai keempat, peneliti melakukan pengumpulan data tentang identifikasi ruang dan aktivitas dari komunitas kreatif di *Cangwit Creative Space* dan kantor para regulator, berikut produk dan sistem rantai nilai dari aktivitas hingga menghasilkan suatu produk sebagai dampak dari kebijakan dan wawancara dari para regulator yaitu dengan Bappeda Bidang Ekonomi, Dinas Tata Ruang Kota, dan Dinas Pengelola Pasar Pemerintah Kota Surakarta. Bulan keempat melakukan analisis berikut menyusun formula sebagai solusi dari rumusan permasalahan. Tahap ketiga, bulan kelima dan keenam menyusun laporan penelitian.

#### **B. Metode dan Pendekatan Penelitian**

Fokus dari kegiatan ini adalah penelitian di pasar tradisional dengan konsep pasar kreatif, sebagai ruang interaksi komunitas kreatif. Berdasarkan hal tersebut maka kondisi dan kebutuhan lapangan berperan penting dalam penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Alasan pemilihan pendekatan ini karena kondisi komunitas kreatif yang sebagai *tenant* di *Cangwit Creative Space* di Solo terhadap kebijakan tersebut terus berkembang. Melalui pendekatan fenomenologi, diharapkan deskripsi atas fenomena yang tampak di lapangan dapat diinterpretasi makna dan isinya lebih mendalam. Berbagai fenomena di lapangan

baik dari narasumber para regulator dan pelaku komunitas kreatif tersebut menjadi bekal penting sebagai analisis dalam tiga tahapan, yaitu observasi, eksplorasi dan *member check*.

### **C. Teknik Pengambilan Sampel**

Kegiatan penelitian dilakukan di Pasar Pucang Sawit atau *Cangwit Creative Space* dengan sasaran para komunitas kreatif yang memanfaatkan area tersebut sebagai sarana untuk memajang produk, beraktivitas kreatif, dan lain-lain berdasarkan konsep pengembangan ekonomi kreatif. *Sample* terpilih berdasarkan *purposive sampling* aktivitas ekonomi kreatif guna mendapatkan data, dokumen, dan informan yang sesuai dengan kriteria, sehingga berhubungan erat dengan rumusan masalah penelitian.

### **D. Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data**

Sumber data dalam penelitian kebijakan revitalisasi Pasar Pucang Sawit menjadi *Cangwit Creative Space* adalah tertulis, lisan, peristiwa, dan benda dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data tertulis didapat dari program kota untuk penataan kawasan, peraturan daerah, RPJMD Kota Surakarta terkait dengan tata kota, revitalisasi dan rehabilitasi pasar tradisional baik di Bappeda, Dinas Tata Ruang Kota, Dinas Pengelola Pasar, Dinas Pariwisata dan Budaya. Data tertulis implementasi dari teknik pengambilan data dengan teknik dokumentasi. Data lisan juga sekaligus sebagai data primer didapat dengan melakukan wawancara dengan para komunitas kreatif di *Cangwit* dan pengelolanya, para kepala dinas, kepala Bappeda, Kepala Bidang Ekonomi, Kepala Bidang Fisik dan Prasarana, Bidang Sosial dan Budaya, serta para Kepala Dinas dan Kepala Bidanganya. Khusus para komunitas kreatif baik yang *tenant Cangwit Creative Space* maupun bukan dan pengunjung wawancara terkait dengan pengalaman spatial (ruang) ketika mereka berkunjung ke lokasi. Sumber data peristiwa didapat dari peristiwa kunjungan tersebut dari siapapun. Data

sekunder didapatkan dari pustaka dan referensi yang menjelaskan tentang prinsip implementasi ekonomi kreatif untuk kota.

#### **E. Validitas Data**

Dalam penelitian ini, validitas data disederhanakan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut. Tahapan *pertama* mengidentifikasi data yang diperoleh dari lapangan, baik dengan cara wawancara, interview, observasi, maupun dokumentasi, yang bersumber dari buku, literatur, dan foto. Tahapan *kedua*, yakni mengklasifikasikan data yang masuk, kemudian disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan penelitian. Tahapan *ketiga*, yakni melakukan interpretatif terhadap faktor yang mempengaruhi. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis, sehingga diupayakan pula terjadi proses reduksi, intepretasi, dan analisis data mengikuti alur pendekatan tersebut.

#### **F. Teknik Analisis**

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan interpretatif. Analisis data dilakukan dengan cara mengatur secara sistematis pedoman wawancara, data kepustakaan, kemudian memformulasikan secara deskriptif, selanjutnya memproses data dengan tahapan reduksi data, menyajikan data, dan menyimpulkan. Teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik induktif. Moleong menjelaskan, bahwa proses koding induktif meliputi,

1. Pembacaan teliti tentang teks dan pertimbangan makna jamak yang terdapat dalam teks.
2. Peneliti kemudian mengidentifikasi segmen-segmen teks yang berisi satuan-satuan makna, dan menciptakan label untuk kategori baru ke dalam segmen teks yang diberikan.

3. Tambahan segmen teks ditambahkan pada karegori yang relevan. Pada tahap ini peneliti dapat mengembangkan deskripsi, makna awal dari kategori dan dengan menuliskan catatan tentang kategori<sup>14</sup>.



---

<sup>14</sup> Moleong, Lexy,. J. Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007).



## BAB V

### HASIL YANG DICAPAI

#### A. Dampak Kebijakan Pemerintah

Komunitas menjadi aktor penting dalam pembentukan Kota Kreatif. Kedudukan komunitas sejajar dengan aktor-aktor yang lain, yaitu akademisi, pemerintah, pengusaha, dan media. Komunitas menjadi titik temu bagi orang-orang yang memiliki minat yang sama terhadap sesuatu. Di antara mereka terjadi interaksi yang didasari dengan batasan minat yang sama tersebut dengan membentuk jaringan. Menurut Charles Landry jaringan dan kreativitas pada hakikatnya saling menguntungkan, karena semakin besar jumlah simpul dalam sebuah sistem semakin besar kapasitas untuk berinovasi. Pada akhirnya komunitas mempunyai peran untuk membangun kesadaran akan kebutuhan untuk berkolaborasi.

Dalam upaya membentuk Kota Kreatif dibutuhkan tiga hal yang dapat memformulasikannya, yaitu 1) pemeliharaan dan pengembangan potensi Ekonomi Kreatif, 2) pemeliharaan *creative class* (golongan atau individu) 3) perencanaan dan pengembangan lingkungan kreatif. Berdasarkan hal tersebut maka, upaya Pemerintah Kota Surakarta untuk merevitalisasi Pasar Pucang Sawit adalah implementasi dari formula ketiga hal tersebut. Hasil dari FGD penyusunan Rencana Aksi Daerah (RAD) Pengembangan Ekonomi Kreatif dari Bappeda Kota Surakarta pada tahun 2015, *Cangwit Creative Space* masuk dalam tabel pengembangan ekonomi kreatif untuk program *Creative Market Place* di tahun 2016 ini. Program *Creative Market Place* dengan indeks kinerja utama meningkatnya jumlah UMKM Kreatif. Artinya, *Cangwit Creative Space* punya peran dalam peningkatan jumlah UMKM Kreatif, dengan kegiatan mengembangkan “pasar” untuk edukasi produk-produk kreatif.

Menurut Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 1 Tahun 2010, tentang Pengelolaan Dan Perlindungan Pasar Tradisional, penertian daripada pasar tradisional daerah yang selanjutnya disebut pasar adalah area tempat jual beli barang dengan jumlah penjual lebih dari satu yang dibangun dan dikelola oleh

Pemerintah Daerah dengan tempat usaha berupa kios, los dan tenda yang dimiliki/dikelola oleh pedagang kecil, menengah, swadaya masyarakat atau koperasi dengan usaha skala kecil, modal kecil dan dengan proses jual beli barang dagangan melalui tawar menawar. Kedudukan pasar sebagai bentuk fasilitas umum yang dikuasai oleh Pemerintah Daerah dipergunakan untuk meningkatkan perekonomian dan perdagangan di daerah. Dari pengertian tersebut, dapat dijelaskan bahwa dengan keadaan Pasar Pucang Sawit yang masih relatif sepi pengunjung, maka dapat dikatakan bahwa Pasar Pucang Sawit belum cukup memadai dalam segi efisien materi. Dimana keadaan pedagang maupun pembeli yang masih jarang di pasar tersebut, sehingga perekonomian masyarakat yang diharapkan belum terpenuhi.

Pucang Sawit sebagai bentuk pemusatan Pedagang Kaki Lima di wilayah Kecamatan Jebres dan sekitarnya. Namun dari program-program relokasi ataupun pendirian pasar-pasar di kota Surakarta tersebut kurang mendapat respon dari berbagai kalangan, mulai dari para pedagang sendiri maupun para konsumennya. Para pedagang beralasan bahwa relokasi tersebut akan mengurangi pendapatan mereka, dimana tempat relokasinya kurang strategis.

Pembukaan *Cangwit Creative Space* oleh Dinas Pengelolaan Pasar (DPP) Surakarta, merupakan terjemahan dari program Solo sebagai Kota Kreatif. Ruang kreatif tersebut menjadi nuansa baru bagi masyarakat Kota Bengawan. Kegiatan kreatif ini untuk memanfaatkan pasar yang selama ini belum berjalan secara optimal. Setelah kegiatan perekonomian di lantai II Pasar Pucangsawit berjalan, DPP akan kembali membangkitkan perdagangan di lantai dasar pasar.

Dari pelaksanaan program pembangunan pasar Pucang Sawit dan *Cangwit Creative Space* terdapat beberapa dampak, baik negatif maupun positif yang bersumber dari berbagai pihak antara lain pihak pasar Pucang Sawit sendiri, pedagang dan masyarakat. Dampak positif yaitu: pasar sebagai lapangan pekerjaan bagi masyarakat umum, menunjang perekonomian masyarakat. Dampak negatif yaitu: kondisi relatif sepi, mengakibatkan masyarakat enggan untuk berbelanja, kurangnya pendapatan pasar.

## **B. Alternatif Pola Zonasi Ruang**

Zonasi *Cangwit Creative Space* terdapat beberapa ruang yang berfungsi untuk menampung kegiatan dapat dikelompokkan berdasarkan fungsi maupun sifat kegiatan, dapat dikelompokkan dalam 4 (empat) zoning, yaitu zona privat, zona semi publik, zona publik dan zona service.

### **1. Zona privat**

Zona privat merupakan ruang yang memuat privasi pengguna. Zona ini merupakan ruang tempat pengguna mengekspresikan dirinya secara leluasa tanpa terganggu pengguna lain. Zona ini mencakup: area *co-working space* dan kamar mandi.

### **2. Zona semi publik**

Ruang yang termasuk dalam zona semi public atau semi privat merupakan ruang interaksi sesama pengguna atau dengan orang lain yang dekat dengan pengguna. Zona ini mencakup: area pengelola dan area pembinaan *start up* dan negosiasi.

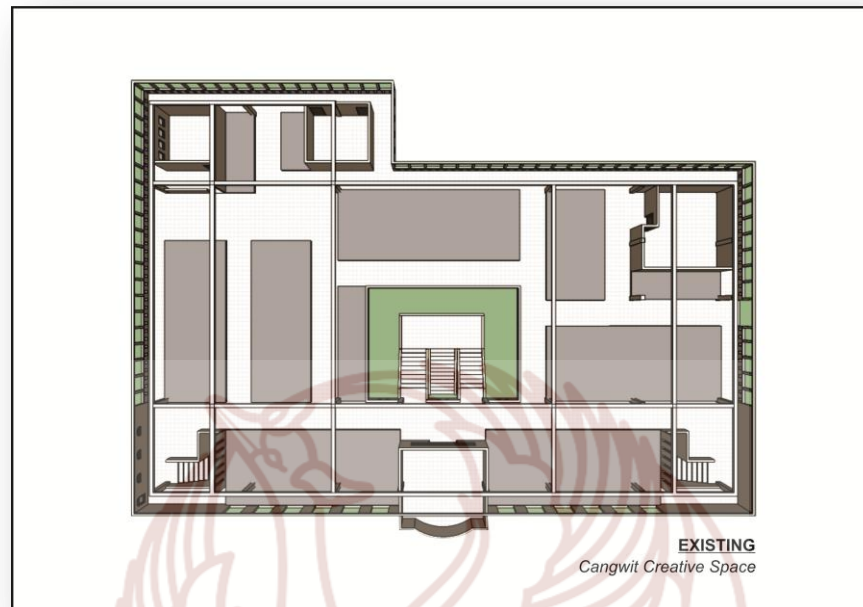
### **3. Zona publik**

Zona ini merupakan tempat interaksi antara pengguna dengan orang lain tanpa mengganggu aktifitas personal yang dilakukan pengguna lain di ruang-ruang lainnya. Selain berupa ruang, zona ini bisa berupa ruang yang langsung berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Zona ini mencakup: area penjualan dan display barang kreatif, area kuliner, stage, dan area jalur sirkulasi.

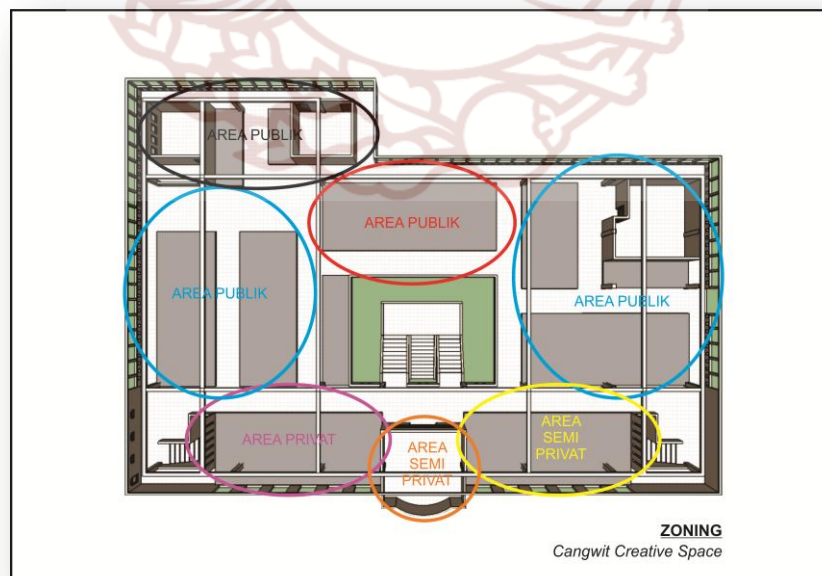
### **4. Zona servis**

Zona servis merupakan ruang yang dibuat untuk kegiatan yang melayani ruang lainnya. Zona ini mencakup dapur ataupun pantry, kamar mandi, dan lainnya. Sebagai ruang penunjang yang melayani ruang lain, akses terhadap ruang servis hendaknya langsung atau 'dekat' dengan ruang yang dilayaninya.

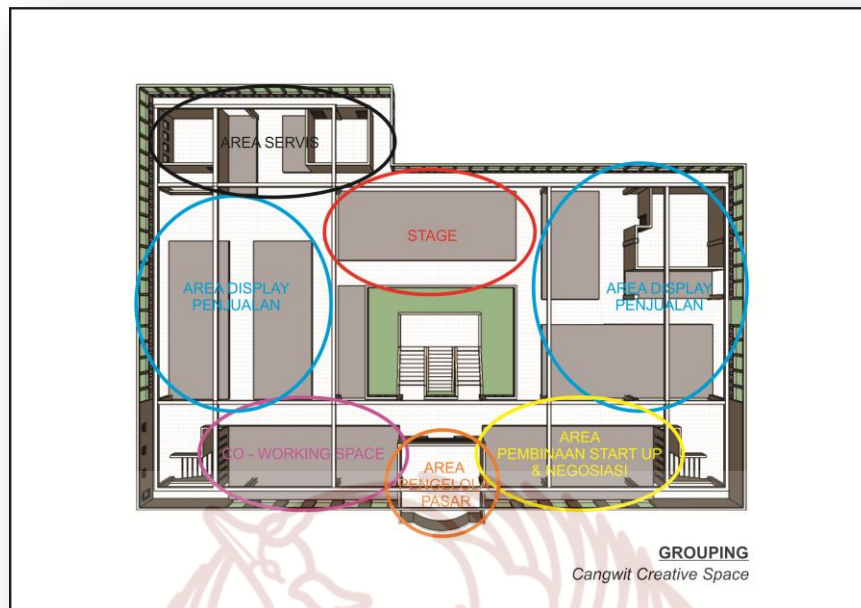
### C. Visualisasi Desain



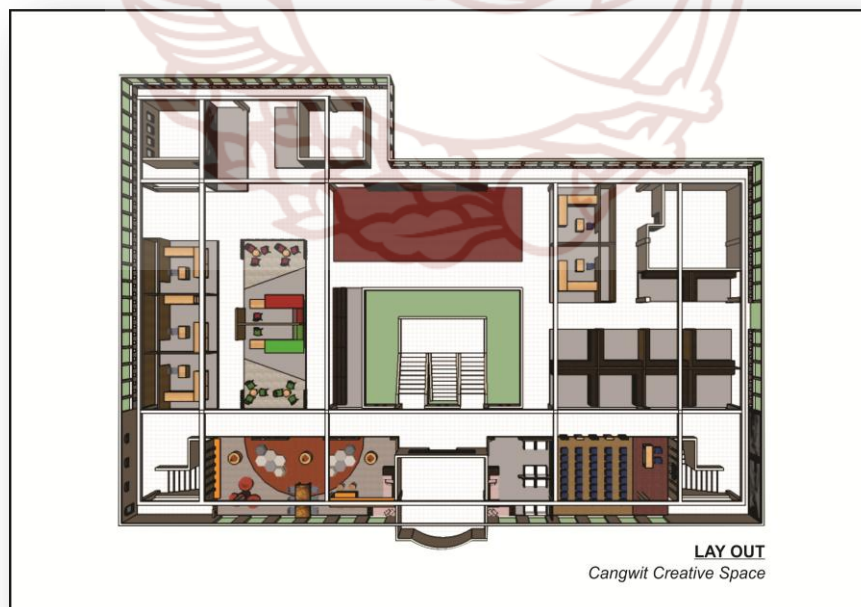
Gambar 1. Denah Existing



Gambar 2. Zoning



**Gambar 3. Grouping**



**Gambar 4. Lay Out Furniture Cangwit**



## 1. *Co-Working Space*



**Gambar 5.** Lay Out Furnitur *Co-Working Space*

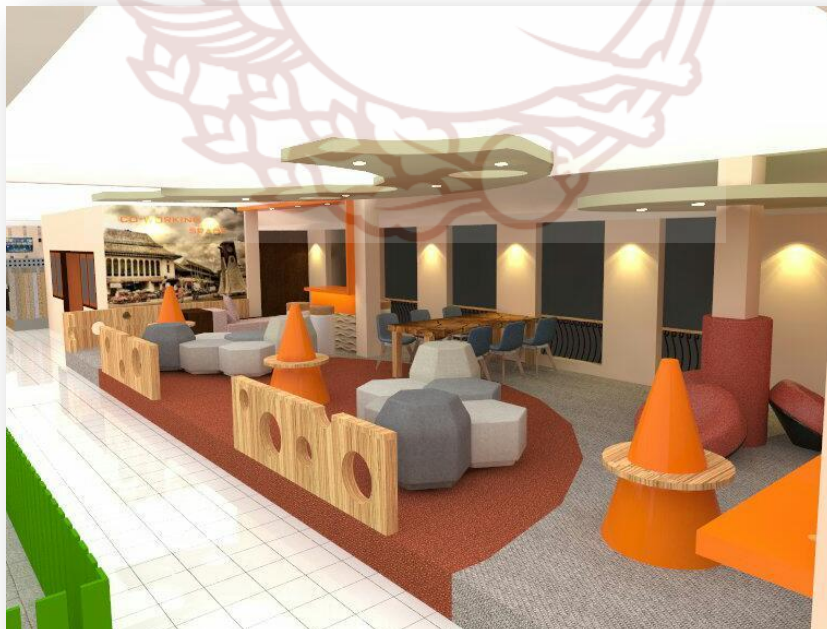


**Gambar 6.** Visualisasi 1 Desain *Co-Working Space*

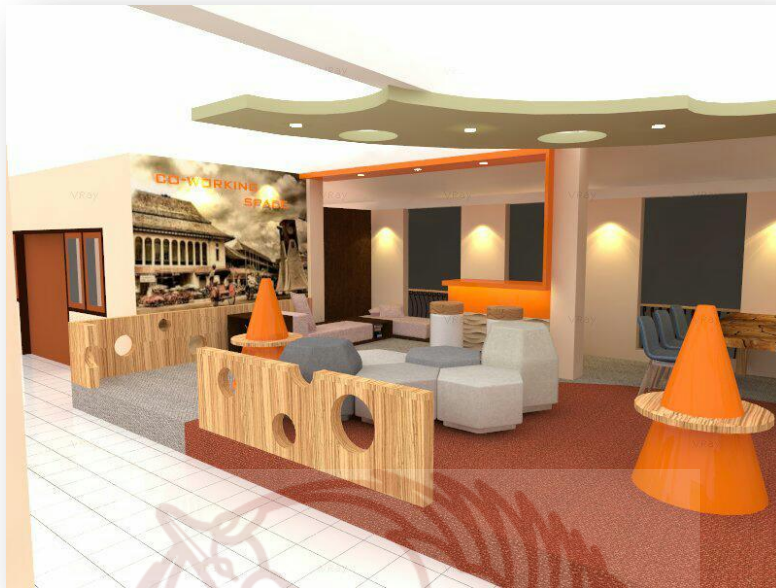




**Gambar 7.** *Visualisasi 2 Desain Co-Working Space*



**Gambar 8.** *Visualisasi 3 Desain Co-Working Space*



**Gambar 9.** Visualisasi 4 Desain Co-Working Space

## 2. *Discussion Room*



**Gambar 10.** Lay Out Furniture *Discussion Room*



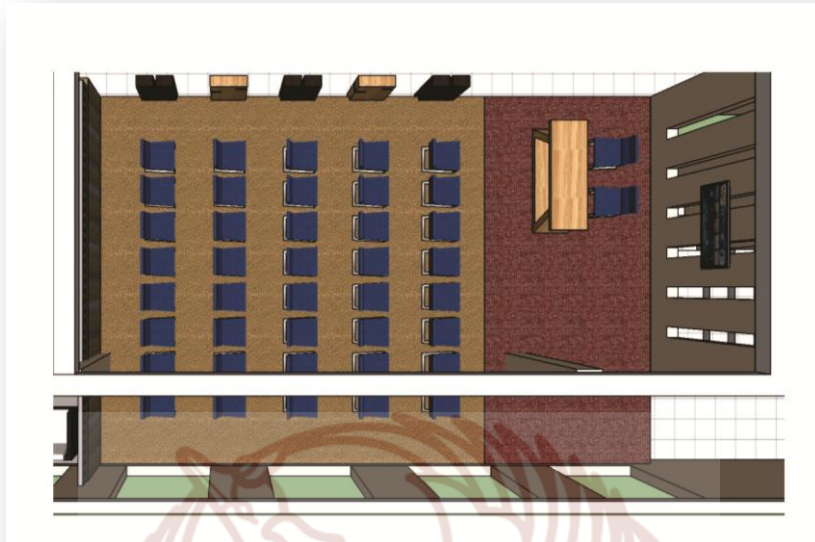
**Gambar 11.** Visualisasi 1 Desain *Discussion Room*



**Gambar 12.** Visualisasi 2 Desain *Discussion Room*



### 3. Ruang Pembinaan *Star Up*



**Gambar 13.** Lay Out Furniture Ruang Pembinaan *Star Up*

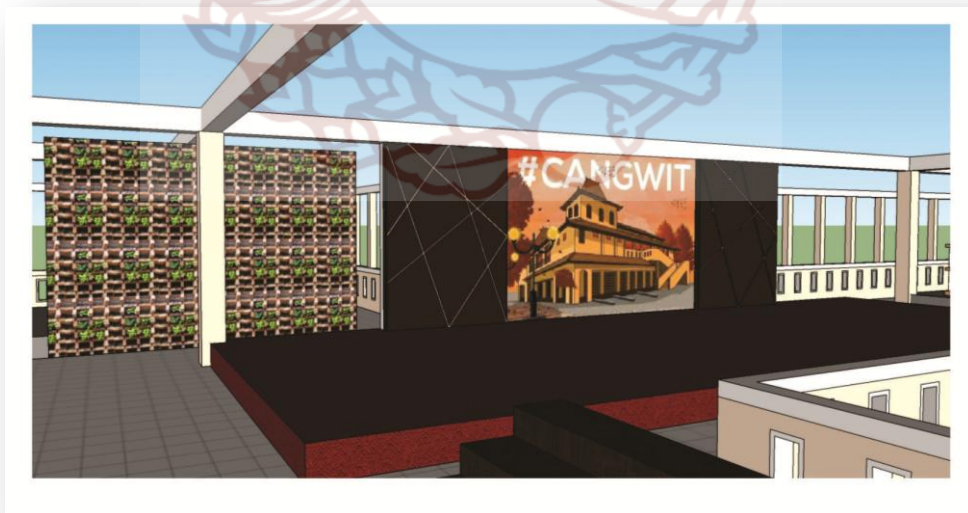


**Gambar 14.** Visualisasi 1 Desain Ruang Pembinaan *Star Up*



**Gambar 15.** Visualisasi 2 Desain Ruang Pembinaan *Start Up*

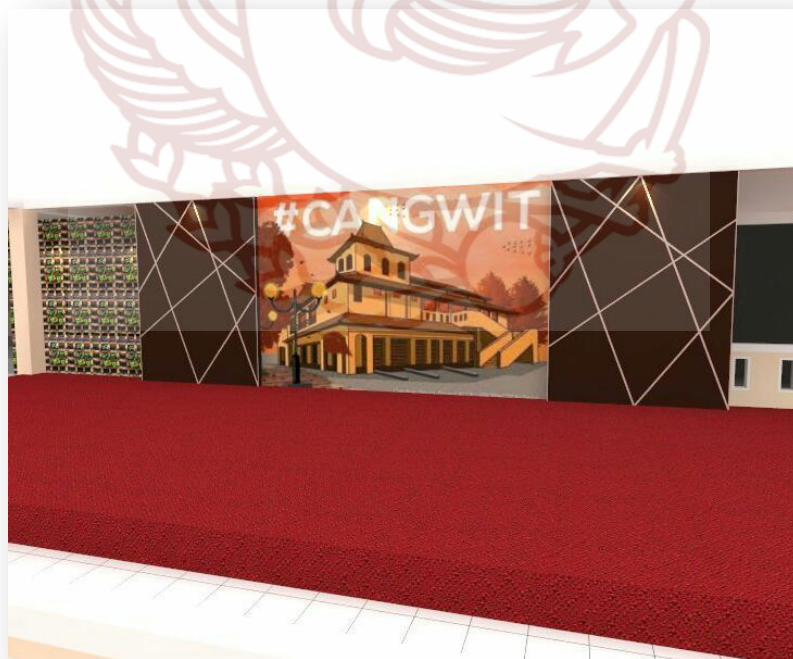
#### **4. Panggung Terbuka atau *Stage Area***



**Gambar 16.** Visualisasi 1 Desain Panggung Terbuka

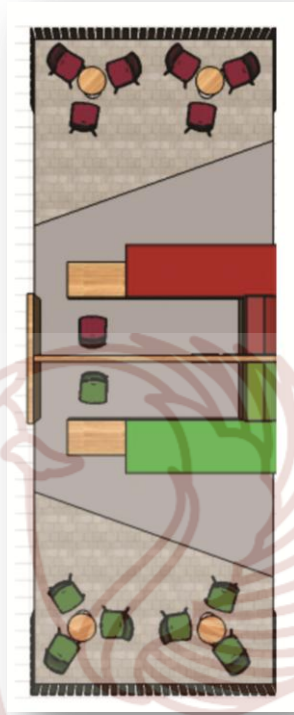


**Gambar 17.** Visualisasi 2 Desain Panggung Terbuka



**Gambar 18.** Visualisasi 3 Desain Panggung Terbuka

## 5. Area Kuliner



**Gambar 19.** Lay Out Furniture Area Kuliner



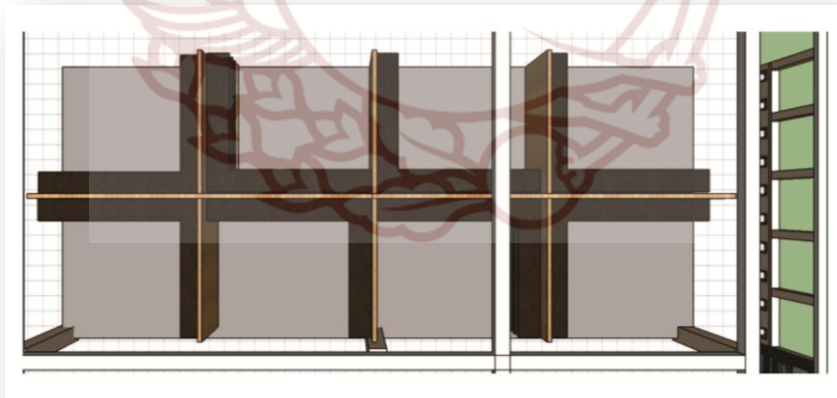
**Gambar 20.** Visualisasi 1 Desain Area Kuliner





**Gambar 21.** Visualisasi 2 Desain Area Kuliner

## 6. Area Penjualan Kerajinan



**Gambar 22.** Lay Out Furniture Area Penjualan Kerajinan

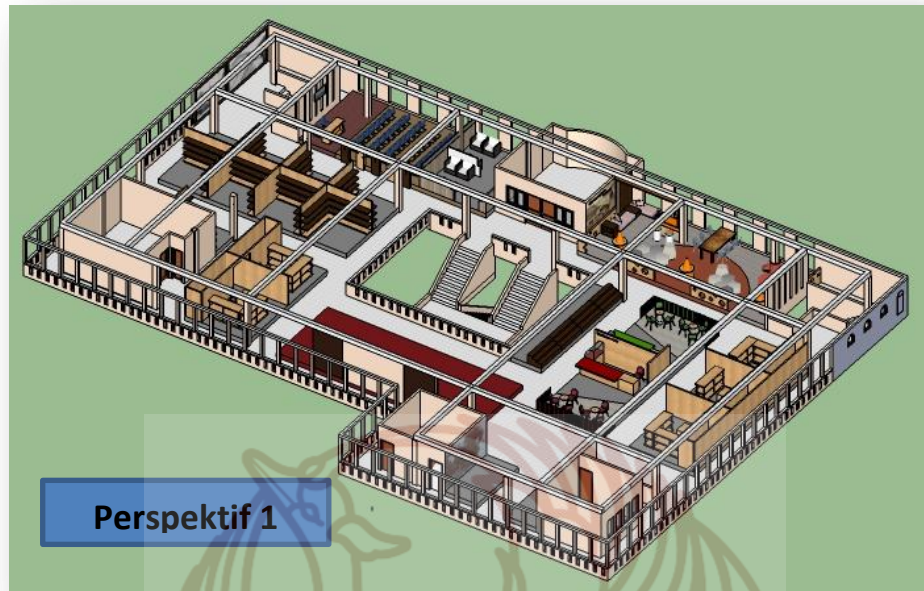


**Gambar 23.** Visualisasi Desain Area Penjualan

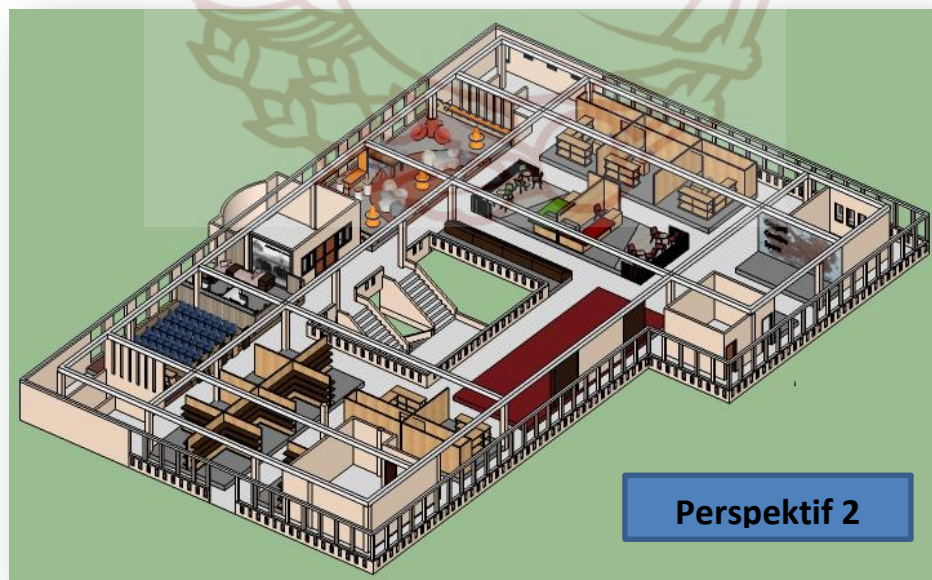


**Gambar 24.** Visualisasi Desain Area Servis Penunjang

## 7. Visualisasi Desain Lay Out Furniture

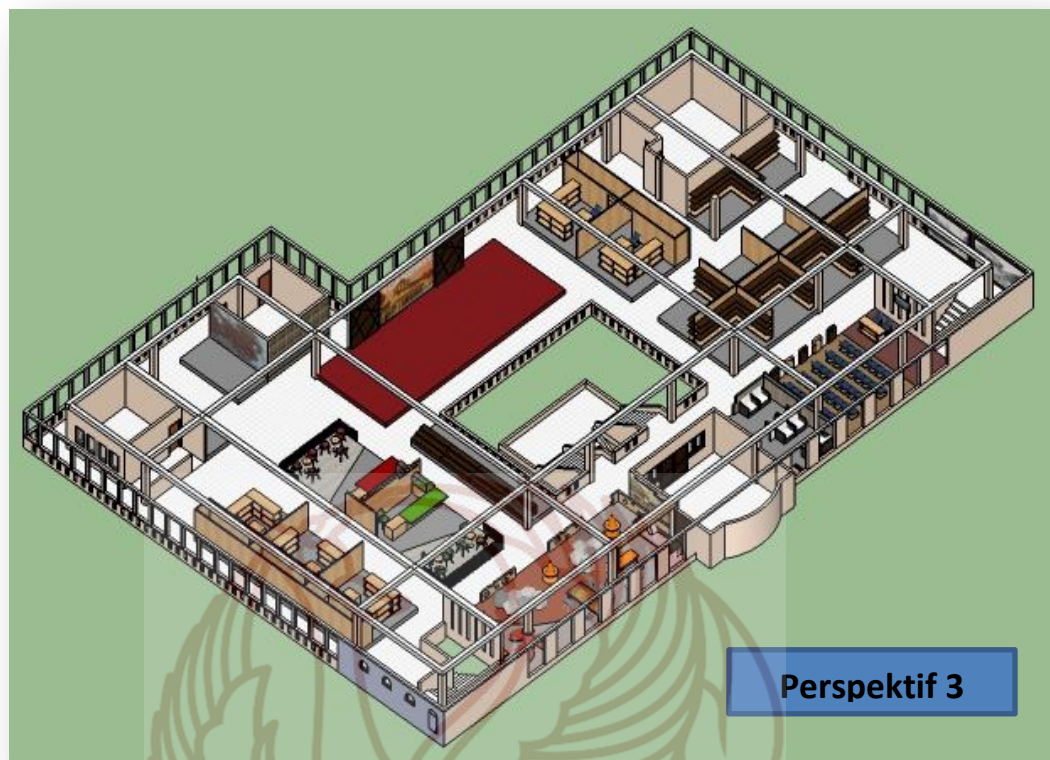


**Gambar 25.** Visualisasi Desain Perspektif 1 Cangwit



**Gambar 26.** Visualisasi Desain Perspektif 2 Cangwit





**Gambar 27.** Visualisasi Desain Perspektif 3 Cangwit

## BAB VI

### RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Merujuk pada tahapan penelitian yang telah dibuat, maka ada beberapa hal yang dirujuk untuk melanjutkan tahapan penelitian berikutnya, seperti: pengamatan kembali tempat penelitian, memfokuskan metode dan pendekatan penelitian, mereview sumber data penelitian sampai tahapan analisis data. Selanjutnya akan dilakukan penyempurnaan desain dan visualisasi hasil penelitian berupa zona ruang, grouping ruang, lay out furniture, dan visualisasi desain 3 dimensi. Tahapan akhir persiapan penulisan artikel jurnal maupun makalah seminar hasil serta perancangan poster hasil penelitian.

**Tabel 1**  
Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian

No	KEGIATAN	BULAN KE -						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Persiapan							
	• Mengurus perijinan							
	• Observasi ke lokasi penelitian							
	• Menyiapkan instrument penelitian dan merencanakan jadwal kegiatan pengumpulan data							
2	Pengumpulan data							
	• Mengumpulkan data di lokasi penelitian							
	• Menyusun data							
	• Mempersiapkan analisa data							
3	Analisa Data							
	• Melakukan klasifikasi data							
	• Melakukan analisa							
	• Melakukan analisis interaksi dari data pustaka dan data empirik							
4	Perumusan Laporan dan Saran							
	• Merumuskan kesimpulan akhir sebagai temuan penelitian							
	• Merumuskan implikasi kebijaksanaan untuk mengembangkan saran							
5	Penyusunan Laporan							
6	Seminar							
7	Laporan dan Publikasi							

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Pasar sebagai tempat jual beli, atau dengan kata lain pasar menjadi suatu wadah atau sarana bagi penjual dan pembeli melakukan transaksi ekonomi, atau kegiatan jual beli. Syarat terjadinya transaksi adalah ada barang yang diperjual belikan, ada pedagang, ada pembeli, ada kesepakatan harga barang. Dilihat dari definisi tersebut, pelaksanaan program pemerintah dalam pembangunan pasar Pucang Sawit ini belum terlaksana secara maksimal. Dimana keadaan pasar tersebut masih relatif sepi, sehingga dari segi efektif dan efisien dalam pemakaian sumberdaya maupun materi belum terlaksana secara sepenuhnya. Pasar Pucang Sawit dalam proses publikasi oleh pemerintah tentang pasar tradisional masih kurang, sehingga masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang keberadaan pasar tersebut. Sehingga dengan hasil-hasil penelitian yang didapat, dari definisi tentang tujuan dibangunnya pasar tradisional tersebut, yang mana tujuan-tujuan tersebut belum terlaksana sepenuhnya. Maka dapat dinilai bahwa penerapan sumberdaya dan materi dalam pelaksanaan program tersebut kurang efektif dan efisien.

Salah satu upaya untuk mengembalikan tujuan utama dibangunnya pasar Pucang Sawit adalah dengan menghidupkan kembali kondisi pasar yang ramai dengan menghadirkan penjual dan pembeli. Upaya tersebut adalah dengan menawarkan konsep baru penataan fungsi area dengan pola zonasi ruang yang lebih efektif. Hadirnya fasilitas baru berupa *Co-Working Space* diharapkan mampu menyuburkan tumbuhnya banyak *Start Up* yang lebih bervariasi.

#### **B.Saran**

Kurang efektif dan efisiannya pelaksanaan program pasar Pucang Sawit, Kecamatan Jebres, Surakarta serta dampak yang dialami oleh masyarakat, pedagang diharapkan pemerintah tanggap dalam menangani pasar yang keadaannya relatif masih sepi. Upaya kedepannya yang mungkin bisa dilakukan



agar pasar ini ramai yaitu adanya sosialisasi dan publikasi yang lebih lanjut. Selain sosialisasi dan publikasi lebih lanjut, Pasar Pucang Sawit juga lebih direalisasikan, yaitu dengan mengadakan terobosan baru berupa konsep penataan ruang atau zonasi ruang yang lebih efektif dan efisien.



## KEPUSTAKAAN

Bappeda Kota Surakarta, Rencana Aksi Daerah Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta, (Surakarta: 2015)

Charles Landry, *Creative City: Toolkit for Urban Innovation*, (London: Earthscan, 2008).

Moleong, Lexy,. J. Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007).

Rob Krier, *Urban Spaces*, (New York: 1979).

Rustam Hakim, Hardi Utomo, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*, Jakarta: 2003

Urban Land Institute, *Mixed-use Development Handbook*, Washington DC: 1987

### Website

City Vision Profile, Solo Jawa Tengah, Cangwit Creative Space.selokotakita.org,

Cangwit Creative Space.solopos.com, Solo Kota Kreatif Dikembangkan dengan Membuka Cangwit Creative Space, diakses pada 20 Maret 2016 pukul 23.52 WIB

Cangwit Creative Space.bappeda.surakarta.go.id, diakses pada tanggal 20 Maret 2016 pukul 04.27 WIB.

[http://Cangwit Creative Space.ar.itb.ac.id/pa/wp-content/uploads/2007/11/201212geniuslocipasar.pdf](http://Cangwit%20Creative%20Space.ar.itb.ac.id/pa/wp-content/uploads/2007/11/201212geniuslocipasar.pdf), diakses tanggal 20 Pebruari 2016, pukul 06.20 WIB.

<http://lib.ui.ac.id/file?file=pdf/abstrak-82084.pdf>

[http://repository.petra.ac.id/15517/1/Posisi\\_Ruang\\_Publik\\_dalam\\_Transformasi\\_Konsepsi\\_Urbanitas\\_Kota\\_Indonesia.pdf](http://repository.petra.ac.id/15517/1/Posisi_Ruang_Publik_dalam_Transformasi_Konsepsi_Urbanitas_Kota_Indonesia.pdf)

Cangwit Creative Space.pemudatataruang.org, Kota Kreatif (Creative City) dan Pengaruh Komunitas Bagi Kota yang Kreatif, diakses tgl 25 Maret 2016, pukul 20.22 WIB

[www.jdih.setjen.kemendagri.go.id/files/KOTA\\_SURAKARTA\\_1\\_2010](http://www.jdih.setjen.kemendagri.go.id/files/KOTA_SURAKARTA_1_2010), Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 1 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan

Dan Perlindungan Pasar Tradisional diakses tgl 25 Agustus 2017, pukul 20.22  
WIB

Surat Kabar  
Suara Merdeka, edisi 27 Agustus 2009  
Harian SOLOPOS edisi 20 Mei 2011



## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### Rekapitulasi Penggunaan Dana Penelitian

Judul : REVITALISASI PASAR TRADISIONAL  
PUCANGSAWIT SEBAGAI CANGWIT  
CREATIVE SPACE

Skema Hibah : Penelitian Dosen Pemula

Pelaksana/Peneliti :

Nama Ketua : Indarto., S.Sn., M.Sn.

Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Surakarta

NIDN : 0030097105

Nama Anggota(1) : A. Nawangseto Mahendrapati., S.Sn., M.Sn.

Tahun Pelaksanaan : 2017

Dana Tahun Berjalan : Rp.20.000.000,00

Dana Mulai Diterima Tanggal : 3 April 2017

#### Rincian Penggunaan Anggaran Biaya 100%

A. Honorarium					
No.	Item Honor	Honor/jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Jumlah
1	Ketua Peneliti	4.500	20	48	4.320.000
2	Anggota Peneliti	3.500	15	48	2.520.000
				<b>Jumlah</b>	6.840.000
				<b>PPH 5%</b>	342.000
				<b>Sub Total A</b>	<b>7.182.000</b>
B. Pembelian Bahan Habis Pakai					
No.	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1	Kertas A4 80 gr	Penyusunan proposal, laporan kemajuan, dan laporan akhir	5 rim	60.000	300.000
2	Spidol stabillo	Pemberian tanda pada data dan pustaka referensi	5 buah	20.000	100.000
3	CD	Penyimpanan softcopy file proposal, laporan kemajuan, data foto, file penelitian, laporan akhir	5 buah	20.000	100.000
5	Box CD	Sebagai cover dan tempat CD	5 buah	10.000	50.000
6	Flashdisc	Penyimpanan data proses selama penelitian berlangsung	2 buah	150.000	300.000
7	Tinta printer Warna	Isi ulang tinta cartridge untuk printer infus	5 botol	50.000	250.000
8	Tinta printer BW	Isi ulang tinta cartridge untuk printer infus	5 botol	75.000	375.000
9	Cartridge warna dan BW	Percetakan proposal, laporan kemajuan, data foto, file penelitian, laporan akhir	5 buah	200.000	1.000.000

10	Dokumentasi Data	Penyusunan data penelitian lapangan, laporan kemajuan, laporan akhir	1 paket	1.250.000	1.250.000
11	Penelusuran pustaka	Penyusunan data penelitian dari pustaka referensi	1 paket	2.500.000	2.500.000
12	Fotocopy	Penggandaan data, proposal, laporan kemajuan, laporan akhir	750	200	150.000
13	Penjilidan laporan	Penyusunan proposal, laporan kemajuan, dan laporan akhir	10	25.000	250.000
14	Pulsa	Komunikasi untuk koordinasi dengan tim peneliti dan narasumber	8	50.000	400.000
15	Internet	Upload proposal, laporan log book, komunikasi dalam bentuk email, skype, penelusuran pustaka online/e-book, artikel ilmiah online, laporan kemajuan.	8	125.000	1.000.000
16	Paper Klip	Organize data, penyusunan laporan kemajuan.	5	10.000	50.000
17	Map L plastik	Organize data, penyusunan laporan kemajuan.	10	8.500	85.000
<b>Jumlah</b>					8.160.000
<b>Pajak PPN dan PPH 11,5%</b>					938.400
<b>Sub Total B</b>					<b>9.098.400</b>
<b>C. Pembelian Bahan Operasional Lainnya</b>					
No.	Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
1.	Pertamax kendaraan	Survey lapangan dan penelusuran pustaka, serta dokumen	176 liter	7.500	1.320.000
2	Konsumsi makan	Kebutuhan dalam proses pengumpulan data, wawancara bersama narasumber, penyusunan laporan kemajuan.	32 kali	24.000	800.000
1	Sewa Kendaraan	Pengumpulan data lapangan, wawancara narasumber	4 kali	250.000	1.000.000
<b>Sub Total C</b>					<b>3.720.000</b>
<b>Jumlah Total (A+B+C)</b>					<b>20.000.400</b>

Surakarta, 13 Oktober 2017

Ketua Peneliti,

Indarto., S.Sn., M.Sn.  
NIP.197109302005011001

Mengetahui,  
Ketua PPM ISI Surakarta  
  
Dr. RM. Pramutomo., M.Hum  
NIP. 196810121995021001





## Lampiran 2

### BIODATA TIM PENELITIAN

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/mg)	Uraian Tugas
1	Indarto., S.Sn., M.Sn. /0030097105	ISI Surakarta	Desain Interior	20 jam /minggu	- Ketua - Analisis data - - Verifikasi data - - Alternatif desain -- Menyusun laporan
2	Alexander Nawangseto Mahendrapati., S.Sn., M.Sn. / 0007077509	ISI Surakarta	Seni Rupa Murni	15 jam /minggu	- Anggota - Observasi data -Menyusun laporan

#### A. Identitas Diri Ketua Peneliti

1.	Nama	Indarto., S.Sn., M.Sn. L
2.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
3.	Jabatan struktural	Sekjur Desain, FSRD
4.	NIK	197109302005011001
5.	NIDN	0030097105
6.	Tempat Tanggal Lahir	Grobogan, 30 September 1971
7.	Alamat Rumah	Perum Griya Anugrah , Jl. Anggrek blok D.2, RT. 02, RW.10, Sopen, Mojolaban, Sukoharjo
8.	Telpon/Faks/HP	Telp (0271) 6820900. HP. 081548543960.
9.	Alamat Kantor	Ki Hajar Dewantara No. 19, Ketingan, Jebres, Surakarta
10	Telpon/Faks/	0271 647658 Faks. 0271 646175
11	Alamat e-mail	interior.hanindart@gmail.com
12	Lulusan yang telah dihasilkan	S1: 8 orang



13	Mata Kuliah yang Diampu	<b>No.</b>	<b>Judul Mata Kuliah</b>	<b>Tingkat</b>
		1	Menggambar	SM I/S1/DI
		2	Pengetahuan Bahan	SM I/S1/DI
		3	Ergonomi	SM II/S1/DI
		4	Konstruksi	SM II/S1/DI
		5	Sejarah Seni Rupa Timur	SM III/S1/DI
		6	Fisika Bangunan	SM III/S1/DI
		7	Konstruksi Bangunan II	SM IV/S1/DI
		8	Mebel III	SM V/S1/DI
		9	Desain Interior V	SM V/S1/DI
		10	Pertamanan	SM VI/S1/DI
		11	Desain Interior VI	SM VII/S1/DI
		12	Interior Transportasi	SM VII/S1/DI
		13	Kerja Profesi	SM VII/S1/DI
		14	Tugas Akhir	SM VIII/S1/DI

#### B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan	S1	S2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Sebelas Maret UNS Surakarta	ISI Surakarta	—
Bidang Ilmu	Seni Rupa/Minat Desain Interior	Seni Rupa/Minat Pengkajian Seni Rupa	—
Tahun Lulus	Th. lulus 1999	Th. lulus 2014	—
Judul Skripsi/thesis	Perancangan Interior Pusat Kesenian dan Kerajinan di Yogyakarta	Motif Porong Naga Raja pada Elemen Estetika Interior Pendapa Ageng Taman Budaya Jawa Tengah di Surakarta (Kajian Bentuk dan Makna)	—
Nama Pembimbing	Drs. Joko Panuwun, Drs. Supriyatmono	Prof. Dr. Dharsono, M.Sn.	—

#### C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir.

No	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber Dana	Jumlah Dana (Rp)
1	2015	Kesesuaian Antara Desain Interior Toko dengan Rumah Pusaka Saudagar Batik Terhadap Karakter Kampung Batik Laweyan (anggota peneliti)	DP2M DIKTI	15.000.000,00

2	2015	Inovasi Produk Kerajinan Rotan Melalui Desain dan Finishing Pewarnaan Alami (anggota peneliti)	PROSPEK ( <i>Promoting Sustainable Consumption and Production Eco Friendly Rattan Products Indonesia</i> )	
---	------	--	---	--

**D. Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 tahun terakhir**

No	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber Dana	Jumlah Dana (Rp)
1	2015	Pelatihan dan Pendampingan Pedangang Ngarsopuro Night Market	DIPA ISI Surakarata	Rp.10.000.00,00
2.	2007	Solo Design in Mind Exhibition PPE JDC Jakarta	-	-
3	2007	Pelatihan Desain dan Produk Kerajinan Bambu Kemasan Keranjang Sayur di Desa Lencoh, Selo, Boyolali	-	-
4	2007	Pameran Karya Isi Menyapa Solo, di Solo Grand Mall Depstore Judul karya: Sketsa 1	-	-
5	2007	Pameran Seni Rupa 'Isi Solo The Spirit Of Tradition' di Galeri Surabaya Judul karya: Sketsa 2	-	-
6	2008	Pameran Seni Rupa dalam rangka Dies Natalis ke 44 ISI Surakarta Judul karya: Dwi Matra	-	-
7	2008	Pameran Media Art "SWITCH ONN" Fotografi, Judul Karya: Urban Classicism#1	-	-
8	2012	Pameran Dies ISI di Galeri Seni ISI Surakarta Judul karya: Folding Chair	-	-

**E. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan/Seminar Ilmiah Dalam 5 tahun Terakhir**

No.	Judul Makalah	Tahun	Diterbitkan dalam bentuk:
1	Desain, Lingkungan, dan Kebudayaan, Seminar Mahasiswa Jurusan Desain FSRD ISI Surakarta	2010	Makalah Seminar
2	Menebak Arah Perkembangan Desain Interior Mendatang, Seminar Dosen FSRD ISI Surakarta	2015	Makalah Seminar

**F. Pengalaman Penulisan Buku Dalam 5 tahun Terakhir**

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
—	—	—	—	—

**G. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya Dalam 5 tahun Terakhir**

No.	Judul/Tema/Jenis Sosial Lainnya yang diterapkan	Rekayasa yang telah	Tahun	Tempat penerapan	Respons Masyarakat
1.	-	-	-	-	-

**H. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
—	—	—	—

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikoanya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dosen Pemula.

Surakarta, 13 Oktober 2017  
Ketua Tim Peneliti

Indarto., S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0030097105

### A. Identitas Diri Anggota Peneliti

1.1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Alexander Nawangseto Mahendrapati., S.Sn., M.Sn.
1.2	Jabatan Fungsional	Pengajar
1.3	Jabatan Struktural	Sekjur Seni Rupa Murni FSRD
1.4	NIP/NIDN	19750707 200812 1 002/ 0007077509
1.5	Tempat dan Tanggal Lahir	7 Juli 1975
1.6	Alamat Rumah	Gampingan WB I/791 RT 46 Rw 10, Yogyakarta
1.7	Nomor Telepon/Faks/HP	+62 817 466 435
1.8	Alamat Kantor	ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No.19 Kentingan Surakarta  Kampus 2 ISI Surakarta, Jl. Ring Road Utara Mojosongo, Surakarta (0271 8089151)
1.9	Nomor Telepon/Faks	(0271) 647658
1.10	Alamat e-mail	<a href="mailto:nawang@isi-ska.ac.id">nawang@isi-ska.ac.id</a> (nawangseto@gmail.com)
1.11	Jumlah lulusan yang telah dihasilkan	-
1.12	Mata Kuliah yg diampu	Seni Grafis Dasar Seni Grafis I Seni Grafis II Seni Grafis III Gambar Alam Benda

### B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan	S-1	S-2
Nama Perguruan tinggi	ISI Yogyakarta	ISI Yogyakarta
Bidang Ilmu	Seni Murni/ Seni Grafis	Penciptaan Seni/ Seni Grafis
Tahun Masuk	1997	2010
Tahun Lulus	2006	2014
Judul Skripsi/ Tesis	Cerita-Cerita Tentang Rumah	Membongkar Ruang Negatif Dalam Diri
Nama Pembimbing	Drs. Andang Supriyadi P., MS	Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, PhD

### C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2015	Penciptaan Karya Seni Grafis Dengan	DIPA-	17.5

		Teknik Mixed Relief Print	PNBP ISI Surakarta	
--	--	---------------------------	-----------------------	--

**D. Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
-	-	-	-	-

**E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir**

No.	Tahun	Judul	Volume	Nama Jurnal
1	2010	Mengantarkan Seni Grafis Indonesia Menuju Pada Kematian	Vol2./No 2 Desember 2010	BRIKOLASE
2	2012	KATHE KOLLWITZ: Kekelaman dan Kepedihan Dalam Karya Seni Cetak Grafisnya	Vol.4/No 1 Juli 2012	BRIKOLASE

**F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan/Seminar Ilmiah Dalam 5 tahun Terakhir**

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel ilmiah	Waktu Dan Tempat
-	-	-	-

**G. Pengalaman Penulisan Buku Dalam 5 tahun Terakhir**

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
-	-	-	-	-

**H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya Dalam 5 tahun Terakhir**

No.	Judul/Tema/Jenis Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Rekayasa yang telah diterapkan	Tahun	Tempat penerapan	Respons Masyarakat
-	-	-	-	-	-

**I. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
–	–	–	–

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Surakarta, 13 Oktober 2017

Anggota Peneliti,

A.Nawangseto Mahendrapati., S.Sn., M.Sn.

NIDN.0007077509





### Lampiran 3

#### Biodata Pasar Pucangsawit

A. Komponen Internal Pacar Pucang Sawit	
Sejarah Berdirinya Pasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dibangun tahun 2011</li> <li>Berawal dari relokasi PKL yang ada di Kecamatan Jebres</li> </ul>
Fisik Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bangunan pasar masih kokoh dan kuat</li> <li>Cukup bersih dan tertata</li> </ul>
Keunikan Pasar	Sepi pembeli. Kios di dalam pasar seluruhnya kosong sama sekali tidak ada pedagang, hanya kios luar yang diisi pedagang.
Komoditas Dagangan	Ban mobil, permak jeans dan warung makan.
Waktu Operasional	Buka dari jam 06.00 – 20.00
Infrastruktur	Tersedia sarana prasarana berupa mushola, MCK, pos keamanan, gerobak sampah, bin sampah, jaringan listrik, jaringan air bersih
Manajemen Pengelolaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manajemen Pengelolaan Pasar Pucangsawit sepenuhnya menjadi tanggungjawab dan kewenangan Pemerintah Kota Surakarta melalui Dinas Pengelola Pasar (DPP). Namun dalam hal pembangunan dan perawatan jika terjadi kerusakan pasar, DPP juga bersinergi dengan pedagang pasar untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.</li> <li>Untuk kebersihan pasar, terdapat petugas kebersihan yang bertugas membersihkan setiap hari. Untuk penanganan sampah diambil oleh armada dari DPP dan di bawa ke TPA Puteri Cempo setiap 2 hari sekali.</li> <li>Untuk keamanan pasar, terdapat petugas keamanan yang bertugas 24 jam.</li> <li>Tidak ada pengelola parkir</li> </ul>
B. Komponen eksternal Pacar Pucang Sawit	
Asal Pedagang	Kebanyakan merupakan mahasiswa UNS yang mempunyai usaha online shop dan Warga Solo.
Asal Komoditas	Dari wilayah Surakarta
Sirkulasi Pasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bongkar muat dilakukan di depan parkir pasar</li> <li>Pintu pasar ada 3 yaitu depan pasar, samping pasar 2.</li> </ul>
Jangkauan Pasar	Fungsi pasar sebagai pasar lokal yang melayani masyarakat sekitar.
Guna Lahan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sebelah Barat pasar berupa permukiman</li> <li>Sebelah Timur pasar berupa permukiman</li> <li>Sebelah Selatan pasar berupa permukiman</li> <li>Sebelah Utara pasar berupa areal sempadan rel kereta api</li> </ul>
Permasalahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sama sekali tidak ada pedagang yang mengisi kios di dalam pasar</li> <li>Pasar dalam keadaan “suwung”</li> </ul>

